

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA POKOK BAHASAN PROSES *ENTRY* JURNAL**

**Tri Yuliana**

**Sriyani Mentari**

Universitas Negeri Malang

triyluliana661@yahoo.co.id

**Abstrak:** This research aims to develop learning media for entry journal process. The media was designed using PowerPoint in conjunction with Wondershare Quiz Creator and Windows Movie Maker software. The developmental model used is Borg and Gall's model (1983) started with analyzing the needs, planning, developing product, validating, and revising. Field testing was used to measure the effectiveness of the media. The result of this research is the availability of media that has been validated and examined for its effectiveness.

**Keywords:** Accounting, Learning Media, Entry Journal Process

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran untuk pokok bahasan proses *entry* jurnal. Media dirancang dengan bantuan program *PowerPoint* yang digabungkan dengan *software Wondershare Quiz Creator dan Windows Movie Maker*. Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg and Gall (1983) yang dimulai dari analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli, dan revisi. Untuk mengukur efektifitas penggunaan media pembelajaran digunakan uji lapangan terbatas. Hasil penelitian ini adalah tersedianya media pembelajaran untuk pokok bahasan proses entry jurnal yang telah valid dan teruji efektifitas penggunaannya.

**Kata kunci:** Akuntansi, Media Pembelajaran, Proses Entry Jurnal

Metode mengajar dan media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dan saling berkaitan dalam proses belajar mengajar (Arsyad, 2011: 15). Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan tertentu (materi pelajaran) agar tercapai tujuan belajar yang direncanakan. Media ini dapat berupa media *visual*, media *audio*, maupun penggabungan keduanya yaitu media *audio visual*.

Arsyad (2011: 24) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa. Pertama, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Kedua, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami dengan jelas oleh siswa sehingga memungkinkan siswa untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Ketiga, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Keempat, siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

SMK Negeri 1 Boyolangu adalah salah satu sekolah yang diketahui masih menggunakan metode dan media yang sederhana. Seiring perkembangan jaman, maka diperlukan media pembelajaran berbasis multimedia utamanya pada mata pelajaran akuntansi. Ketidaktersediaan media tersebut berarti sekolah belum bisa menyesuaikan dengan perubahan yang ada, terutama perkembangan di bidang teknologi informasi. Mengingat fasilitas yang dimiliki oleh SMKN 1 Boyolangu berupa ketersediaan komputer telah cukup memadai, maka hal ini menjadi faktor pendukung dikembangkannya media pembelajaran berbasis multimedia.

Menyediakan multimedia dalam proses pembelajaran adalah sejalan dengan pernyataan Arsyad (2011: 11) yang menyatakan bahwa belajar dengan menggunakan indera ganda, mata dan pendengaran akan menguntungkan peserta didik, sehingga materi yang disampaikan akan lebih mudah diterima dan cepat dipahami. Selain itu berdasarkan teori belajar behavioristik dinyatakan bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi adalah berdasarkan paradigma S-R (*Stimulus Respon*) (Aunurrahman, 2009: 39). Dalam hal ini salah satu *stimulus* yang diberikan yaitu dengan penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Sedangkan responnya berupa peningkatan prestasi belajar dari siswa.

Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah materi proses entry jurnal. Pemilihan materi proses entry jurnal didasarkan pada informasi dari guru mata pelajaran akuntansi bahwa proses entry jurnal harus diberi penguatan yang lebih dibandingkan dengan materi yang lain. Hal ini

dikarenakan proses entry jurnal merupakan materi pertama dalam sebuah siklus akuntansi, sehingga apabila dalam pokok bahasan proses entry jurnal siswa sudah paham, maka tidak terlalu sulit untuk melanjutkan pada materi berikutnya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka perlu dikembangkan media pembelajaran akuntansi pada pokok bahasan proses *entry* jurnal. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran mata pelajaran akuntansi pada materi proses *entry* jurnal untuk siswa SMK Negeri 1 Boyolangu.

Media ini akan dirancang dengan menggunakan PowerPoint yang dipadukan dengan software WonderShare Quiz Creator untuk membuat kuis dan Windows Movie Maker untuk membuat video. *PowerPoint* menyediakan berbagai fasilitas untuk membuat sebuah presentasi menjadi lebih menarik. Fasilitas tersebut antara lain *teks*, gambar, suara, *video*, bahkan animasi dapat dilibatkan dengan cara yang mudah. Selain fasilitas tersebut, program tersebut menyajikan perintah secara visual. Berbagai macam tindakan dapat dengan mudah dilakukan hanya dengan mengklik tombol pada tempat-tempat tertentu (Triwahyuni dan Abdul Khadir, 2011:2).

Penelitian-penelitian sejenis telah banyak dilakukan, utamanya di bidang eksakta. Misalnya yang dilakukan oleh Zakaria (2007) yang berjudul “Pengembangan Media *PowerPoint* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII Semester 1 di SMPN 20 Malang”. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual dengan menggunakan program *PowerPoint* yang dibuat layak untuk digunakan. Selain itu media pembelajaran tersebut juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa hal ini dikarenakan  $t_{hitung} 10,92 > t_{tabel} 2,04$ , yang berarti menerima  $H_1$  yaitu terdapat perbedaan antara siswa yang belajar sebelum menggunakan media *audio visual* dengan program *PowerPoint* dengan sesudah menggunakan media tersebut.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Yulianto (2009) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sub Materi Organ Tubuh Manusia dengan Pemanfaatan Animasi dalam *MS. PowerPoint* untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran IPA dengan memanfaatkan animasi dalam *Ms. Powerpoint* yang diproduksi sudah

memiliki tingkat kelayakan yang tinggi apabila digunakan sebagai media pembelajaran di SDN Klitik 1 Ngawi. Selain itu, hasil observasi guru pada saat uji coba lapangan menunjukkan bahwa siswa sangat termotivasi belajar materi organ tubuh manusia menggunakan media pembelajaran IPA dengan memanfaatkan animasi dalam *Ms. Powerpoint* dan lebih mudah memahami materi tersebut, sehingga daya ingat siswa setelah mempelajari materi organ tubuh manusia dapat terus melekat dan mampu diingatnya dalam jangka waktu yang relatif lama. Oleh sebab itu, secara umum media pembelajaran animasi dalam *Ms. Powerpoint* tersebut layak digunakan sebagai alternatif pemecahan masalah di SDN Klitik I Ngawi untuk materi organ tubuh manusia.

Perbedaan penelitian yang akan dikembangkan dengan penelitian sebelumnya adalah utamanya materi yang akan dibahas. Karakteristik materi yang dikembangkan tidak sama dengan materi yang telah dikembangkan pada media sebelumnya, dimana dalam pelajaran akuntansi dibutuhkan alat peraga yang mendekati riil dengan pendekatan prosedural. Selain itu media pembelajaran yang akan dikembangkan merupakan gabungan beberapa *software* yaitu PowerPoint, WonderShare Quiz Creator dan Windows Movie Maker dengan harapan dapat lebih interaktif dan dapat menarik motivasi siswa untuk mempelajari materi proses entry jurnal.

## **METODE**

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan dari Borg and Goll (1983) yang telah disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga dalam penelitian ini terdapat delapan tahapan pengembangan yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) validasi ahli, (5) revisi I, (6) uji lapangan terbatas, (7) revisi II, dan (8) produk akhir.

Validator yang diminta untuk mengevaluasi produk pengembangan adalah seorang dosen yang memiliki kemampuan dalam pengembangan media pembelajaran, serta seorang guru akuntansi yang memiliki kompetensi di bidang materi yang dikembangkan dalam media. Subyek uji coba lapangan adalah siswa kelas X yang berjumlah 37 siswa. Pemilihan siswa ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa tersebut sudah mempelajari materi tentang poses *entry*

jurnal, sehingga mereka dapat membedakan mana yang lebih mudah mereka pahami, belajar dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran atau belajar dengan menggunakan metode ceramah.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang penilaian ahli media ahli materi, dan *audience* atau siswa. Untuk mengukur keefektifan produk pengembangan digunakan tes sebagai alat pengumpul data.

Dalam menguji efektivitas produk pengembangan digunakan desain penelitian eksperimen. Terdapat dua kelas dalam desain penelitian eksperimen, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang pembelajarannya dengan menggunakan media hasil pengembangan, sementara kelas kontrol tidak.

Analisis data pada tahap validasi adalah menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Sedangkan analisis data untuk mengetahui efektivitas penggunaan media adalah dengan *independent samples t-test*. Adapun kriteria untuk menentukan kelayakan produk pengembangan dari hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1 . Kriteria kelayakan produk pengembangan**

<b>PERSENTASE</b>	<b>KETERANGAN</b>
80 % - 100 %	Valid/ digunakan
60 % - 79 %	Cukup valid/ digunakan
50 % - 59 %	Kurang valid/ diganti
<50 %	Tidak valid/ diganti

Sumber:Sudjana dalam Mahfud, 2011

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa media yang dikembangkan bisa dikatakan berhasil dan dapat dimanfaatkan sebagai multimedia instruksional dalam kegiatan pembelajaran apabila mencapai skor 60% atau lebih.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan beberapa tahapan. Tahap pertama adalah melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan

digunakan untuk mengetahui masalah yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru akuntansi di SMK Negeri 1 Boyolangu diketahui bahwa proses belajar mengajar yang selama ini dilakukan masih jarang menggunakan media pembelajaran dan masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional. Hanya matapelajaran yang langsung berkaitan dengan perangkat keras dan lunak yang menggunakan media, misalnya pada matapelajaran komputer akuntansi *MYOB*. Sedangkan untuk mata pelajaran lain masih jarang termasuk untuk pelajaran akuntansi. Media yang digunakan masih berupa buku cetak dan model pembelajaran masih bersifat konvensional. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran akuntansi pada pokok bahasan proses *entry* jurnal, sebagai salah satu referensi media untuk membantu dalam proses belajar mengajar di SMK Negeri 1 Boyolangu. Dari hasil observasi terhadap siswa juga diketahui bahwa tidak semua siswa bisa memahami materi dengan baik, ketika guru hanya menggunakan sumber belajar berupa buku cetak dan model pembelajaran konvensional. Bagi siswa hal tersebut dirasa terlalu membosankan, karena mereka hanya mendengarkan dan memperhatikan atau bisa dikatakan cenderung pasif. Dengan demikian perlu dikembangkan suatu media yang mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses belajar mengajar.

Tahap kedua adalah melakukan perencanaan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah mengkaji tujuan pembelajaran dan keterkaitannya dengan rancangan materi dalam media yang akan dikembangkan. Di dalam silabus telah disebutkan bahwa tujuan umum pembelajaran yaitu siswa mampu melakukan proses *entry* jurnal. Dari tujuan umum tersebut telah dijabarkan ke dalam beberapa tujuan khusus yaitu (a) siswa dapat mengelompokkan dokumen transaksi, (b) siswa mampu mengelompokkan akun, (c) siswa dapat mempersiapkan jurnal, dan (d) siswa dapat mencatat dokumen transaksi ke dalam Jurnal. Oleh karena itu materi yang harus disajikan dalam media yang akan dikembangkan meliputi pengelompokan dokumen transaksi, peralatan yang dibutuhkan untuk memproses *entry* jurnal, kode akun, jurnal umum, dan rekapitulasi jurnal.

Tahap ketiga adalah merancang produk awal. Terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan dalam melakukan pengembangan produk awal yaitu perumusan butir-butir materi dan pengembangan media itu sendiri. Dalam merumuskan materi, peneliti mengumpulkan beberapa pustaka serta sumber-sumber lain yang relevan untuk mendukung materi yang akan dikembangkan. Peneliti juga mengumpulkan gambar-gambar untuk memberikan visualisasi yang lebih jelas tentang proses entry jurnal. Selanjutnya dalam mengembangkan media, prinsip yang digunakan adalah prinsip kemenarikan tampilan media serta prinsip kemudahan penggunaan. Oleh karena itu media dirancang sedemikian rupa untuk memenuhi dua prinsip tersebut. Tampilan menu awal dari media yang dihasilkan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan menu awal

Terdapat delapan menu yang disajikan dalam media pembelajaran tersebut yaitu standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, kuis, soal kasus, kunci jawaban dari soal kasus, dan video pembelajaran yang terkait dengan materi proses entry jurnal. Untuk menarik perhatian siswa, digunakan animasi, musik, penggunaan *Wondershare Quiz Creator* dalam pembuatan kuis *online*, dan video yang relevan materi.

Tahap keempat adalah melakukan validasi ahli media dan materi. Berikut hasil penilaian dari ahli media atas produk pengembangan.

Tabel 2. Validasi Ahli Media

NO. KETERANGAN		Skor		
		Xi	yi	Prosentase (%)
Bahan Penarik Perhatian				
1.	Kombinasi warna serasi	3	4	75
2.	Objek gambar jelas	4	4	100
3.	Animasi menarik	4	4	100
4.	Video jelas	4	4	100

5.	Pemilihan jenis musik sesuai	3	4	75
6.	Kombinasi warna, gambar, animasi, musik, dan video serasi	3	4	75
<b>Penyajian Materi</b>				
7.	Teks jelas	4	4	100
8.	Pemilihan jenis dan ukuran font tepat	3	4	75
9.	Tombol atau <i>button</i> atau navigasi jelas	4	4	100
10.	Warna tombol atau <i>button</i> atau navigasi dapat dibedakan satu dengan yang lain	4	4	100
11.	Penggunaan tombol, <i>button</i> , navigasi jelas	4	4	100
<b>Keinteraktifan</b>				
12.	Potensial untuk merespon keinginan siswa	4	4	100
13.	Potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	3	4	75
14.	Potensial untuk mengaktifkan siswa	3	4	75
15.	Interaktif bagi user	4	4	100
<b>Soal Latihan ( Evaluasi )</b>				
16.	Petunjuk pada soal latihan dengan menggunakan <i>quiz creator</i> jelas	4	4	100
17.	Visualisasi soal latihan dengan menggunakan <i>quiz creator</i> jelas	4	4	100
18.	Tombol/ <i>button</i> / navigasi pada soal latihan dengan menggunakan <i>quiz creator</i> jelas	4	4	100
<b>Lain-Lain</b>				
19.	Petunjuk penggunaan jelas	4	4	100
20.	Pengoperasian program jelas	4	4	100

**Tabel 3. Rangkuman hasil validasi ahli media**

No	Komponen yang dinilai	Persentase (%)	Kriteria Kevalidan
1.	Bahan Penarik Perhatian	87,50	Valid / dapat digunakan
2.	Penyajian Materi	95,00	Valid / dapat digunakan
3.	Keinteraktifan	87,50	Valid / dapat digunakan
4.	Soal Latihan (Evaluasi)	100	Valid / dapat digunakan
5.	Lain-Lain	100	Valid / dapat digunakan
<b>Rata-rata</b>		<b>94,00</b>	<b>Valid / dapat digunakan</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada aspek bahan penarik perhatian diperoleh kriteria valid dan dapat digunakan dengan persentase 87,50%. Pada aspek penyajian materi diperoleh kriteria valid dan dapat digunakan dengan persentase 95,00%. Pada aspek keinteraktifan diperoleh kriteria valid dan dapat digunakan dengan persentase 87,50%, pada aspek soal latihan (evaluasi) diperoleh kriteria valid dan dapat digunakan dengan persentase 100%, sedangkan pada aspek lain-lain diperoleh kriteria valid dan dapat digunakan dengan persentase 100%. Adapun persentase rata-rata yang diperoleh dari validasi ahli media adalah



sebesar 94,00% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tersebut valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran akuntansi di SMK Negeri 1 Boyolangu.

Adapun hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

**Tabel 4. Validasi Ahli Materi**

NO	KETERANGAN	Skor		Prosentase (%)
		xi	yi	
Penyajian Materi				
1.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku	3	4	75
2.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	100
3.	Bahasa yang digunakan jelas	3	4	75
4.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	4	4	100
5.	Materi yang disajikan sudah lengkap	3	4	75
6.	Penyajian materi tentang proses entry jurnal mulai dari yang mudah sampai yang kompleks	4	4	100
7.	Tampilan materi berurutan	3	4	75
8.	Animasi dan video memudahkan siswa untuk memahami konsep jurnal	3	4	75
9.	Materi yang disajikan mudah dipahami	4	4	100
Balikan (Feedback)				
10.	Balikan (feedback) mudah dipahami siswa	3	4	75
11.	Pemberian balikan (feedback) mampu memotivasi siswa mencari jawaban yang benar	3	4	75
12.	Pemberian balikan (feedback) berupa skor/ nilai	4	4	100
13.	Balikan (feedback) diberikan secara langsung kepada siswa	4	4	100
Soal Latihan (Evaluasi)				
14.	Contoh soal cukup membantu siswa dalam memahami materi	4	4	100
15.	Soal latihan sudah sesuai dalam mencapai tujuan pembelajaran	3	4	75
16.	Soal latihan sudah sesuai dengan materi proses enrty jurnal	3	4	75
17.	Soal latihan mempermudah pemahaman materi proses entry jurnal	4	4	100
Lain-lain				
18.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	3	4	75
19.	Program bermanfaat bagi siswa	4	4	100
20.	Program memudahkan siswa belajar	4	4	100

**Tabel 5. Rangkuman hasil validasi ahli materi**

No	Komponen yang dinilai	Persentase (%)	Kriteria Kevalidan
1.	Penyajian Materi	86,11	Valid / dapat digunakan
2.	Balikan ( <i>Feedback</i> )	87,50	Valid / dapat digunakan
3.	Soal Latihan (Evaluasi)	87,50	Valid / dapat digunakan
4.	Lain-Lain	91,67	Valid / dapat digunakan
	<b>Rata-rata</b>	<b>88,20</b>	<b>Valid / dapat digunakan</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa berdasarkan hasil validasi ahli materi pada aspek penyajian materi diperoleh kriteria valid dan dapat digunakan dengan persentase 86,11%, pada aspek balikan (*feedback*) diperoleh kriteria valid dan dapat digunakan dengan persentase 87,50%, pada aspek soal latihan (evaluasi) diperoleh kriteria valid dapat digunakan dengan persentase 87,50%, sedangkan pada aspek lain-lain diperoleh kriteria valid dan dapat digunakan dengan persentase 91,67%. Jika dirata-rata, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 88,20% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tersebut valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran akuntansi di SMK Negeri 1 Boyolangu.

Tahap berikutnya adalah uji lapangan terbatas dengan subyek uji coba adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Boyolangu. Berikut hasil analisisnya.

**Tabel 6. Uji Coba Lapangan Terbatas**

Tabel 6. Uji Coba Lapangan Perbatas				
NO.	KETERANGAN	Skor	Prosentase	
		$\sum x_i$	$\sum y_i$	(%)
<b>Bahan Penarik Perhatian</b>				
1.	Teks menarik perhatian Anda	129	144	89,58
2.	Musik menarik perhatian Anda	111	144	77,08
3.	Gambar menarik perhatian Anda	131	144	90,97
4.	Animasi menarik perhatian Anda	124	144	86,11
5.	Video menarik perhatian Anda	130	144	90,27
6.	Teks, musik, gambar, animasi, dan video memotivasi Anda dalam menggunakan media ini	126	144	87,50
<b>Penyajian Materi</b>				
7.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu: <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengelompokkan bukti transaksi</li><li>• Mengelompokkan akun</li><li>• Mempersiapkan jurnal</li><li>• Mencatat dokumen transaksi ke dalam jurnal</li></ul>	130	144	90,28
8.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	122	144	84,72
9.	Penyajian materi tentang proses entry jurnal mudah dipahami	118	144	81,94
10.	Video tentang materi proses entry jurnal memudahkan Anda dalam memahami konsep	122	144	84,72
11.	Gambar yang disajikan mempermudah pemahaman tentang materi proses entry jurnal	122	144	84,72
12.	Penggunaan tombol/ navigasi jelas	119	144	82,64
<b>Balikan ( Feedback )</b>				
13.	Balikan ( <i>feedback</i> ) mudah dipahami	116	144	80,56
14.	Pemberian balikan ( <i>feedback</i> ) mampu memotivasi Anda untuk mencari jawaban yang benar	128	144	88,89
<b>Soal Latihan ( Evaluasi )</b>				
15.	Contoh soal cukup membantu dalam memahami materi tentang proses entry jurnal	126	144	87,50
16.	Soal-soal latihan sesuai dengan materi	128	144	88,89
17.	Soal-saol latihan mempermudah pemahaman tentang materi	123	144	85,42

18.	Balikan yang diberikan setelah mengerjakan soal jelas	112	144	77,78
<b>Keinteraktifan</b>				
19.	Media mampu melibatkan Anda dalam kegiatan belajar	117	144	81,25
20.	Media mampu merespon keinginan Anda	116	144	80,56
21.	Media cukup interaktif	113	144	78,47
<b>Lain-lain</b>				
22.	Petunjuk penggunaan jelas	121	144	84,03
23.	Media mempermudah Anda dalam belajar	126	144	87,50
24.	Media bermanfaat bagi Anda	124	144	86,11
25.	Media mampu meningkatkan motivasi belajar Anda	129	144	89,58
26.	Media mudah dioperasikan	115	144	79,86

**Tabel 7. Rangkuman Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas**

No	Komponen yang dinilai	Persentase (%)	Kriteria Kevalidan
1.	Bahan Penarik Perhatian	86,92	Valid / dapat digunakan
2.	Penyajian Materi	84,84	Valid / dapat digunakan
3.	Balikan ( <i>Feedback</i> )	84,73	Valid / dapat digunakan
4.	Keinteraktifan	84,90	Valid / dapat digunakan
5.	Soal Latihan (Evaluasi)	80,09	Valid / dapat digunakan
6.	Lain-Lain	85,42	Valid / dapat digunakan
	<b>Rata-rata</b>	<b>84,48</b>	<b>Valid / dapat digunakan</b>

Berdasarkan tabel di atas diperoleh persentase untuk masing-masing indikator penilaian adalah lebih dari 60%. Menurut Sudjana dalam Mahfud (2011) apabila skor yang diperoleh mencapai 60%, maka media sudah dapat dimanfaatkan sebagai media instruksional dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan, berdasarkan uji coba lapangan terbatas tersebut media pembelajaran akuntansi pada materi proses entry jurnal tidak memerlukan revisi dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Untuk menguji efektifitas produk pengembangan, digunakan uji statistik parametrik *T-Test Independent Sample*. Pengujian ini berguna untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara hasil belajar siswa dalam kelas yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran akuntansi dengan tanpa menggunakan media pembelajaran tersebut. Apabila dari hasil tersebut menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,005 < 0,05$  maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara nilai kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Hasil uji *T-Test Independent Sample gain score* kelas eksperimen dan *gain score* kelas kontrol tersebut dapat ditunjukkan dalam tabel berikut:

**Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis *T-Test Independent Sample* kelas eksperimen dan control**

Parameter	Nilai Signifikansi hasil uji <i>t-test</i>
<i>Gain score</i> Kelas Kontrol	0,005
<i>Gain score</i> Kelas Eksperimen	

Sumber: Uji *t-test Independent Sample* dengan bantuan *SPSS 15.00 for Windows*

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa dalam kelas yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran akuntansi dengan kelas yang diajar tanpa menggunakan media. Hal ini ditunjukkan dengan adanya angka signifikansi sebesar  $0,005 < 0,05$ . Sehingga penggunaan media pembelajaran akuntansi pada materi proses entry jurnal dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut mendukung data hasil validasi media yang menyatakan bahwa media yang dikembangkan pada pokok bahasan proses entry jurnal layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Media pembelajaran akuntansi hasil pengembangan ini sudah terbukti valid apabila digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar khususnya di SMKN 1 Boyolangu. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis keseluruhan validasi diperoleh dari ahli media dengan nilai rata-rata persentase sebesar 94,00%, ahli materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 88,20% dan uji lapangan terbatas diperoleh nilai rata-rata persentase 84,48% . Selain itu dari hasil uji hipotesis terhadap nilai pretetst dan posttest dari kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,005 < 0,05$  maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara nilai kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Sehingga penggunaan media pembelajaran akuntansi pada materi proses entry jurnal telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa hal yang disarankan oleh peneliti agar pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran akuntansi ini dapat dipergunakan maksimal, yaitu penggunaan media pembelajaran hendaknya tidak lepas dari pantauan dan bimbingan guru. Jika jumlah komputer yang tersedia di sekolah lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah siswa, maka pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan bantuan LCD. Pemanfaatan media pembelajaran akuntansi berbasis

*PowerPoint* ini disarankan menggunakan *sound* sistem yang baik, agar pelaksanaan pembelajaran berjalan lancar, dan sebaiknya diterapkan kepada siswa yang sudah memiliki kemampuan dasar pengoperasian komputer sehingga siswa tidak terlalu sulit belajar dengan media pembelajaran tersebut.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. 2009. *Belajaran dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Triwahyuni, Terra CH dan Abdul Kadir. 2011. *Mahir Membuat Bahan Presentasi dengan PowerPoint 2010*. Yogyakarta: Andi.
- Yulianto. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sub Materi Organ Tubuh Manusia dengan Pemanfaatan Animasi dalam MS. PowerPoint untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Zakaria, Tanzil. 2007. *Pengembangan Media PowerPoint pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII Semester 1 di SMPN 20 Malang*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.